

Algunos sitios de interés en Internet

Fernando Escobar Zúñiga



Este artículo presenta reseñas breves de algunos sitios de interés en Internet relacionados con nuevas tecnologías y educación. La reseña no pretende en modo alguno ser exhaustiva; es de todos conocido que existe una enorme cantidad de información sobre esta red. Existe además todo tipo de información en el amplio sentido de la palabra. Las fuentes, objetivos y contenidos son disímbolos.

Los sitios seleccionados ofrecen aportaciones al campo, algunos por recopilar y referir conjuntos de información y otros por presentar el trabajo de grupos de investigación y desarrollo con particular importancia en el área; no faltan por supuesto los sitios que presentan materiales educativos computarizados (*software* educativo) que suelen ser de especial interés para algunos. La pretensión es pues que el lector pueda encontrar información, ideas y materiales interesantes para profundizar en el campo de estudio. Sirva dicha aclaración como disculpa para quienes piensan que debería haberse incorporado en esta lista algún sitio de su preferencia.

La reseña se presenta por secciones que pretenden agrupar los sitios bajo diversos rubros. La clasificación es arbitraria y por supuesto no tiene otra pretensión que facilitar al lector la ubicación de estos sitios. Los títulos de cada sitio refieren a proyectos o instituciones que permiten identificarlo con mayor claridad. Abajo de ellos se encontrarán las direcciones URL de Internet que permiten su acceso. Tales direcciones han sido revisadas días antes de entregarse a prensa esta publicación. Sin embargo, dado el dinamismo de la red, es imposible garantizar que todas ellas permitan contactar sin dificultad la información reseñada. Explore el lector, en caso de dificultades, los caminos alternos que ofrecen los buscadores de información, a partir de los títulos y conceptos descritos en cada sitio. También puede intentarlo indicando sólo la parte más básica de la

dirección, la que podrá llevarlo a la página de origen de la institución o proyecto, desde donde en ocasiones podrá de nueva cuenta localizar la información concreta descrita aquí.

Proyectos de vanguardia

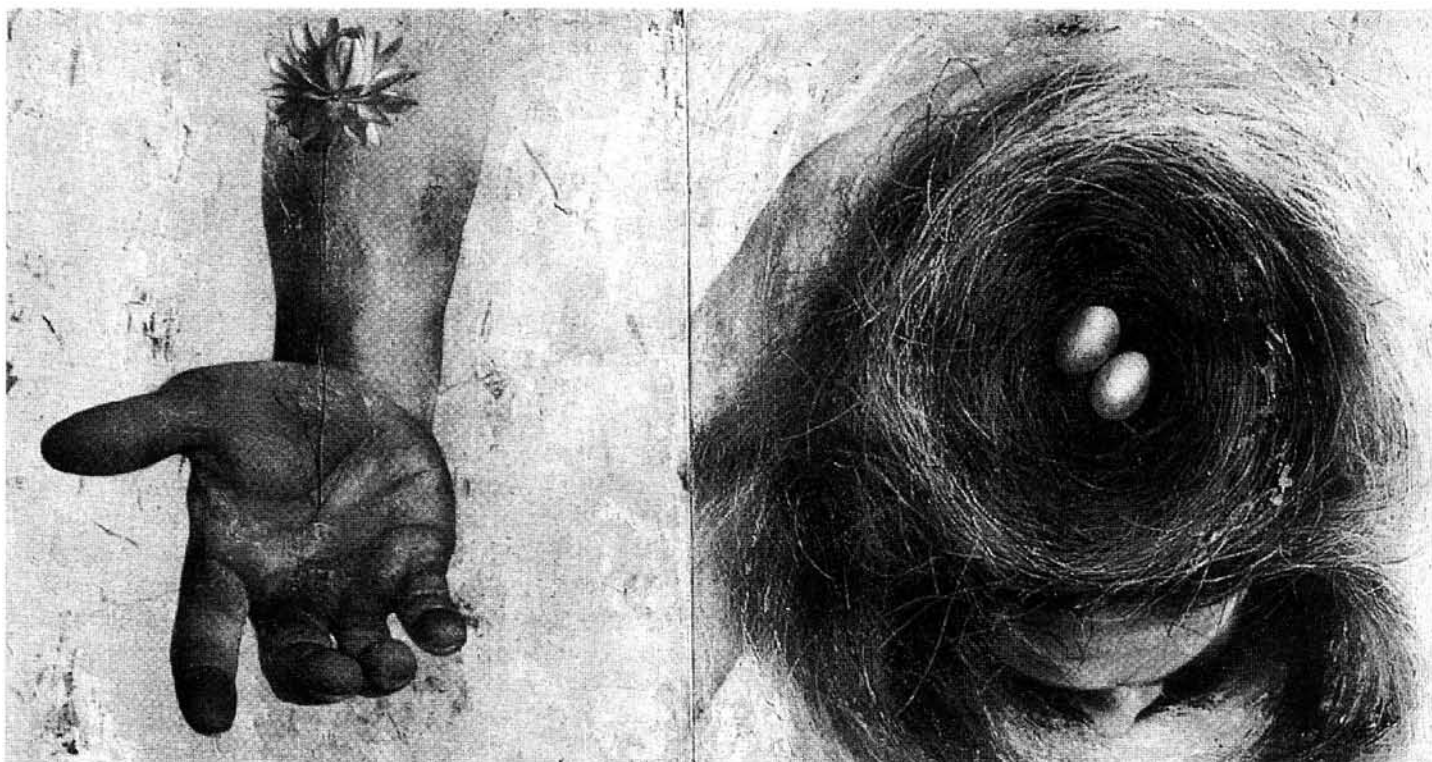
En esta sección se reseñan sitios que reportan trabajos de investigación, proyectos que de alguna manera conforman iniciativas de innovación seria en su campo de estudio. Varios de estos proyectos se basan en la concepción de ambientes educativos modificados y enriquecidos de manera radical por el uso de tecnologías.

Computer Supported Intentional Learning Environments

(CSILE) <http://csile.oise.on.ca/>

El concepto de Ambientes Intencionados de Aprendizaje Apoyados por la Computadora (CSILE por sus siglas en inglés) representa uno de los enfoques de vanguardia en la aplicación de la tecnología a la educación. El proyecto de investigación CSILE está basado en el trabajo del Centro de Ciencia Cognitiva Aplicada del Instituto Ontario para Estudios en Educación, de la Universidad de Toronto, (OISE/UT).

Aquí es posible encontrar una introducción al proyecto, libros y artículos relacionados, la típica sección de preguntas frecuentes (FAQ), e incluso una demostración directa de cómo opera una base de datos de CSILE en el trabajo con los estudiantes. También aparecen las referencias de los principales investigadores que trabajan actualmente en el proyecto.



Sin título, detalle.

The Learning Technology Center-El grupo de Vanderbilt

<http://peabody.vanderbilt.edu/GPC/vupc.htm>
<http://peabody.vanderbilt.edu/ltc/General/>

El denominado Grupo de Vanderbilt (CTGV) está integrado por investigadores de diversas disciplinas, quienes trabajan en el campo de la producción de conocimiento apoyado en la aplicación de tecnologías. En la actualidad trabajan en diversos proyectos relacionados con el aprendizaje de las ciencias, las matemáticas, las ciencias sociales y las habilidades básicas de lectura. El grupo y el centro son parte del Peabody, un pequeño colegio perteneciente a la Universidad de Vanderbilt.

Uno de sus proyectos más significativos, que incide sobre el aprendizaje de la ciencia y las matemáticas es *Jasper Adventures*. En él se presentan una serie de situaciones, puestas en contextos específicos, donde los participantes deben estructurar y analizar soluciones posibles a un problema dado. Basado en la utilización de videodiscos y *software*, *Las aventuras de Jasper* (por su traducción al español) sitúa a niños y niñas frente a oportunidades diversas para desarrollar sus habilidades de solución de problemas, relacionándolas además con múltiples áreas de conocimiento.

Se puede encontrar información al respecto en el sitio, así como de otros proyectos importantes de CTGV: *Young children's literacy project, schools for*

thought, Adventures of Jasper Woodbury, Scientists in action.

Massachusetts Institute of Technology (MIT)

<http://www.mit.edu/>

El Instituto Tecnológico de Massachussets, también conocido como el MIT, es sin duda una de las universidades de mayor fama mundial. Famoso o no, la realidad es que en el MIT se encuentran varios centros de investigación que han realizado aportes desde diversas perspectivas al campo de la tecnología, y en particular a los campos de la tecnología en relación con la educación y la cognición humana.

MIT Artificial Intelligence Laboratory

<http://www.ai.mit.edu/>

Reconocido por sus aportaciones a la construcción de una teoría de la inteligencia computacional, ha hecho desde esta posición aportaciones importantes acerca de la cognición humana (percepción de imágenes) y otras áreas, como el diseño de las interfaces hombre-máquina. En este centro colabora Marvin Minsky, uno de los grandes científicos de nuestro tiempo, para muchos el creador de la teoría y el concepto de inteligencia artificial.

Las referencias de los proyectos en proceso, los participantes y publicaciones conforman parte de la información existente en la página del laboratorio.

MIT Otras áreas de investigación
<http://web.mit.edu/research.html>

Existen otras áreas dentro del MIT que ofrecen investigaciones y proyectos de interés para el campo. Todas ellas son accesibles a partir de la página principal de la institución. Enuncio algunas a manera de referencia: Center for Advanced Educational Services (CAES), Center for Educational Computing Initiatives (CECI), Human-Machine Systems Laboratory, Laboratory for Advanced Technology in the Humanities, Project on Mathematics and Computation y Center for Cognitive Science. Por desgracia éste último centro sólo aparece como una de las áreas de investigación mas no existe una página exclusiva del mismo.

Organismos y sociedades relacionados con tecnología y educación

Association for Advance of Computer in Education (AACE)
<http://aace.virginia.edu/aace/home.html>

Se trata de una asociación de profesionales de la educación dedicada a impulsar el avance del conocimiento, la teoría y la calidad de los procesos de enseñanza-aprendizaje en todos los niveles educativos, con el apoyo de las tecnologías de la información. Cuenta con una serie de publicaciones y eventos de reconocida valía, entre ellos: la Conferencia Internacional de Computadoras en Educación, los eventos ED-MEDIA y ED-TELECOM, relacionados con el uso de multimedia y telecomunicaciones en la educación. Sus revistas *Information technology and childhood education*, *Journal of educational multimedia and hypermedia*, y *Journal of interactive learning research* fueron de las primeras en tratar de manera específica los temas que enuncian en sus títulos, ofreciendo artículos y reseñas de investigación de diversos países.

La página ofrece, como muchas de su tipo, acceso a información de la propia asociación, suscripciones a revistas, información de los eventos y proyectos y bolsa de trabajo.

Association for computer machinery (ACM)
<http://www.acm.org/>

La ACM es la primera asociación de profesionales creada en torno a la temática de la tecnología de la información. Sus actividades buscan promover el intercambio entre profesionales de manera que se impulse el desarrollo del campo de la computación. Es pues en esencia una asociación ligada al campo

computacional. En esa tónica ofrece servicios que son de por sí interesantes: información de eventos, publicaciones, bolsa de trabajo, contactos, etc., unos dirigidos a los profesionales y otros para el público en general.

Su relación con el campo de la tecnología y la educación parte de los denominados *grupos de interés*. Estos grupos centran su discusión y actividades alrededor de temas más específicos; varios de ellos tratan los usos de la tecnología en la educación: Computing in community colleges, Computer-Human interaction, Computer uses in education, University y College computer services. El trabajo más serio de la ACM se centra en la educación superior.

Association for Educational Communications and Technology (AECT)
<http://www.aect.org/>

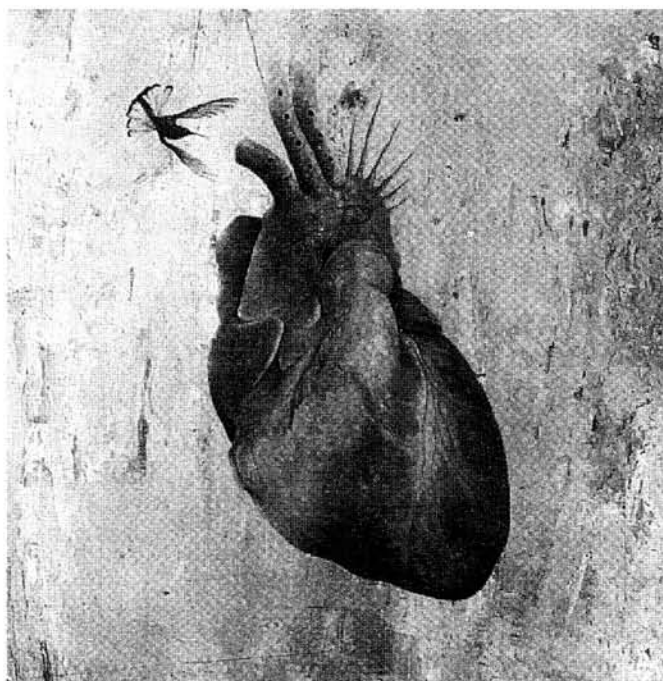
Su proyecto se enuncia en términos de proveer e impulsar el liderazgo de instituciones y profesionales en el uso de las comunicaciones y la tecnología para mejorar los ambientes educativos que faciliten los procesos de aprendizaje.

Incluye reseñas de sus publicaciones e información acerca de diversas actividades relacionadas con el uso de tecnologías en educación, pero interesa sobre todo su sección de recursos para el educador. Existen aquí relaciones de materiales diversos producidos o respaldados por la asociación.

Computer-using educators (CUE)
<http://www.cue.org/>

Es otra asociación sin fines de lucro que integra a profesionales de diversos países interesados en el estudio y promoción de la incorporación de la tecnología a los procesos de enseñanza-aprendizaje. Realiza, como otras asociaciones de este tipo, gran cantidad de actividades destinadas a la consecución de sus fines. Sus dos conferencias anuales se precian de ser las más antiguas en Estados Unidos y en la mayor parte del mundo (se realizan desde hace 18 años). CUE está integrada a la International Society for Technology in Education (ISTE).

Su página es atractiva por la estructura y claridad de acceso a la información, si bien la información es la esperada en este tipo de páginas: un boletín, información y calendario de actividades, productos y proyectos, registro en la asociación, ligas relacionadas con el campo de interés y con otras organizaciones similares. Es de resaltar el análisis de materiales educativos computarizados que aparecen en cada número de su boletín.



Sin título, detalle.

Educom

<http://www.educom.edu/.index.html>

<http://educom.edu/web/pubs/review/teachLearnIndex.html>

EDUCOM es un consorcio de instituciones de educación superior. Su objetivo fundamental es facilitar la introducción, el uso, el acceso y la administración de recursos informáticos con fines académicos. La investigación, la enseñanza y el aprendizaje constituyen sus áreas de trabajo. EDUCOM concibe las tecnologías de la información como un recurso fundamental de la educación para cumplir con su cometido. Ofrece gran cantidad de servicios: información de eventos, de sus publicaciones (*Educom review*, *Edupage*, *Educom update*, *Educom library*), seminarios y conferencias, proyectos especiales, información de productos. Muchos de estos servicios ofrecen al público acceso libre. De hecho, aunque la versión impresa de su principal publicación, *Educom review*, requiere suscripción, es posible encontrar versiones electrónicas de cientos de sus artículos.

Institute of Engineers on Electricity and Electronics (IEEE)

<http://www.computer.org>

El organismo conocido popularmente como la IEEE (la "i, triple E") es otra asociación de profesionales relacionados con el campo de la electrónica. Su actividad se despliega a través de diversos organismos anexos o desprendidos del propio instituto. Tal es el caso de la Sociedad de Computación (Computer Society).

Es una de las principales asociaciones de profesionales del cómputo a nivel mundial. Originaria de Estados Unidos, como otras asociaciones de este tipo, extiende actualmente su trabajo a muchos países a través de comités, capítulos y grupos de trabajo.

Este sitio constituyó una de las primeras bibliotecas digitales en el campo de la computación. Aquí es posible encontrar referencias y artículos de sus múltiples publicaciones. Si bien no cuentan con una publicación específica en el campo de la tecnología y la educación, varias de sus revistas ofrecen con frecuencia artículos relacionados con el tema en diversas formas. Entre ellas destacan *Computer*, *Multimedia*, *Internet computing*, *Expert*, *Software*. Interesante y curiosa por sus contenidos es también la publicación *Anales de la historia de la computación*.

Instituto latinoamericano de comunicación educativa (ILCE)

<http://www.ilce.edu.mx>

El ILCE es un organismo internacional creado por un acuerdo de la UNESCO y varios países latinoamericanos. Su objetivo es contribuir al mejoramiento de la educación a través del uso de medios de comunicación.

El ILCE es reconocido por la gran cantidad de materiales de diversos tipos que ha generado. Su trabajo, sin embargo, está también ligado a la cooperación regional en investigación, experimentación, producción y difusión de tales materiales. Entre sus productos se encuentran programas televisivos, cassetes, carteles y programas (*software*) educativos. El ILCE participa en la actualidad en el desarrollo del proyecto denominado Red Escolar.

La Red escolar busca aprovechar los servicios de telecomunicación vía Internet para favorecer la intercomunicación entre escolares y maestros de diversas escuelas en el sistema escolarizado nacional de educación básica. En este sitio es posible encontrar información del proyecto. Dentro del espacio de Red escolar es posible encontrar gran cantidad de información útil para profesores: documentos de apoyo con legislación oficial, acuerdos, planes de educación, reglamentos; apoyos para la formación: estrategias y técnicas del proceso enseñanza-aprendizaje (formas de uso y aprovechamiento de multimedia); intercambio de experiencias en diferentes proyectos; información general: directorios (SEP, museos, gobernantes); información recreativa y cultural: cartelera EDUSAT, sitios de interés en Internet, eventos; temas complementarios: derechos y obligaciones de los niños, campañas de vacunación, educación en ecología, orientación sexual, drogadicción, primeros auxilios.

International Society for Technology in Education (ISTE)

Pudiera parecer una más de las asociaciones dedicadas a la difusión, estudio y promoción del uso de tecnologías en la educación. Sin embargo, la ISTE es en realidad una de las más importantes a escala mundial. Integra a más de 40 mil educadores, congrega en su seno a diversas asociaciones, edita algunas de las mejores revistas en el género (*Learning and leading with technology* y *Journal of research on computing in education*), respalda proyectos de investigación y la realización de productos (*courseware*) con la participación de sus miembros.

International buyers guide to technology in education
<http://www.kenpubs.co.uk/iste/>

Relacionada con la ISTE y localizable a partir de esta página, existe la *International buyers guide to technology in education*. Se trata de una publicación de Kensington Publications en coordinación con la ISTE.

La guía contiene todo tipo de información en artículos clasificados en seis secciones, todas por demás interesantes: primaria, secundaria, educación a distancia, trabajo en el aula, educación especial y un foro técnico. También incluye una sección de noticias de todo tipo relacionadas con el medio. Ahí mismo aparecen sitios que ofrecen materiales para trabajar temas específicos. Existe además la promesa de comentar, no sólo referir, otros sitios de interés relacionados con el tema.

Sociedad mexicana de computadoras en educación (SOMECE)
<http://www.ilce.edu.mx/somece/somece.htm>

La SOMECE es una asociación de profesionales que pretende impulsar la investigación y aplicación de las tecnologías informáticas y de telecomunicación en la educación. Creada desde 1986, realiza entre otros eventos el llamado Simposio Nacional de Computadoras en Educación. La página es de reciente creación y ofrece en realidad poca información. De cualquier manera es un punto de contacto con uno de los pocos organismos que discuten y promueven la discusión del tema que nos atañe.

Recursos diversos en educación y tecnología

Otros organismos y asociaciones, incluidas empresas comerciales, han creado sitios que ofrecen recursos variados a profesores y padres de familia a fin de impulsar y respaldar el uso de tecnologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Estos sitios ofrecen por lo general alguna forma de consultoría, foros de discusión donde padres y profesores comparten experiencias, referencias bibliográficas, artículos o boletines propios. Por supuesto no faltan las ligas con otros sitios semejantes o complementarios. También es común encontrar en algunos de estos sitios modelos de materiales o de sesiones de trabajo (*lesson plans*) así como referencias a eventos.

*South central regional tech. in educ. consortium (SCR*TEC)*
<http://scrtec.org/>

Uno de los seis consorcios regionales financiados por el gobierno de Estados Unidos para promover la aplicación de tecnologías en la educación. Sirve a seis millones de estudiantes y cerca de 400 mil maestros en cinco estados (Kansas, Missouri, Nebraska, Oklahoma y Texas).

Dear Parents
<http://www.dearparents.com/>

Es un sitio que ofrece orientación a padres de familia acerca del uso de la tecnología en procesos de formación y desarrollo de sus hijos. Es un espacio para compartir experiencias, guías de trabajo y artículos. El sitio es actualizado cada semana. Los tópicos que se tratan hasta ahora son tan diversos como: lectoescritura, matemáticas, ciencias, ciencias sociales, artes, estilos de aprendizaje, el niño en la escuela, educación especial, niños superdotados, *software* educativo, preescolares, los niños y la Internet. Se ofrecen también ligas a otros sitios que se relacionan con los temas anteriores.

Education Place
<http://www.eduplace.com/hmco/school/index.html>

Es un sitio respaldado por la editorial Houghton Mifflin, ahora también productora de materiales educativos computarizados. El sitio ofrece recursos destinados a niños y niñas, profesores y padres en los niveles de preescolar hasta el llamado octavo grado (K-8). Está organizado con base en varios centros: matemáticas, lenguaje, artes y centro de tecnología. Los materiales son de muy diversos tipos. Mantiene también un espacio dedicado exclusivamente a los padres, donde éstos podrán encontrar algunos materiales, incluyendo los relacionados con el lenguaje, que se encuentran también en español. En este espacio se encuentran también ligas a otros sitios destinados a los padres de familia.

Presenta varios foros de discusión acerca de diversos temas. Los foros operan bajo un programa de cómputo especial que permite que los usuarios compartan opiniones y comentarios con otras personas interesadas en el tema, sin importar su ubicación geográfica. Son de hecho uno de los principales medios bajo investigación, en el intento de construir ambientes de aprendizaje apoyados por la tecnología.

Parents, educators, publishers "The PEP Site"

El sitio es extraordinario en muchos sentidos. En él se pueden encontrar todo tipo de referencias y materiales: calendarios de eventos relacionados con tecnología y educación o la lista más importante de compañías editoras de materiales educativos computarizados, todo ello con ligas a los sitios correspondientes.

Cada elemento tratado en el sitio se profundiza a través de una estructura de información bien hecha y fácil de entender. Aquí es posible encontrar referencia a la revista *Children software review*, incluyendo el instrumento de evaluación que aplican en las revisiones de los materiales.

UWired: Center for Teaching, Learning, and Technology

<http://www.washington.edu:80/uwired/ctl.html>

Respaldado por la Universidad de Washington. Presenta acceso a varias revistas, apoyos para la enseñanza de la Internet, aspectos relacionados con los derechos y propiedad intelectual (*copyright*); ligas con asociaciones profesionales.

Artículos

<http://www.mcrel.org/connect/tech/impact.html>

Quien se interesa de manera formal en el campo de la informática educativa tiene la oportunidad de encontrar íntegros en este sitio artículos especialmente valiosos. La mayoría analizan los impactos del uso de la tecnología en la educación. Son recomendables:

- *Schools, teachers, students and computers: a cross-national perspective*, editado por Pelgrum, Reinen, Plomp; Published by IEA, December 1993. Una investigación que analiza el uso de tecnologías en varios países del mundo. <http://ut-tou2.to.utwente.nl/comped/fr2/contents.htm>
- *Teachers and technology: making the connection*. Evaluación solicitada y coordinada por el Congreso de Estados Unidos. Desgraciadamente parece ya no estar disponible la versión formateada del documento, sino otra en formato de sólo texto.

Compañías fabricantes y distribuidores de materiales educativos computarizados

Lo sabemos: a través de la Internet es posible adquirir una gran cantidad de productos. Los materiales educativos computarizados, conocidos comúnmente como *software* educativo, no son la excepción. En Internet es posible encontrar páginas de muchas de las compañías importantes en este campo, principalmente norteamericanas, así como de grandes distribuidores.

A través de estas páginas el usuario puede encontrar catálogos de materiales, ver demostraciones de algunos productos, o adquirirlos. No está por demás insistir en la conveniencia de ser cuidadoso al utilizar la Internet para adquirir bienes o servicios. La selección de las compañías es una de las claves.

Anaya Interactiva

<http://www.anayainteractiva.com/main.htm>

Anaya Interactiva se dió a conocer, al menos en México, como la editora de versiones en castellano de algunos productos clásicos, como *Math Blaster*, de la compañía norteamericana Davison. Después se hicieron populares sus productos relacionados con la música: *Ya soy compositor*, *Mi primer sintetizador*. Anaya Interactiva es ahora una de las compañías con mayor número de productos en nuestro idioma, si bien muchos de ellos son también traducciones de programas editados originalmente en lengua inglesa.

El sitio es bastante completo: presenta descripciones amplias de cada programa. Es un poco confuso al inicio, pues cuenta con múltiples accesos basados en íconos y la redacción de las instrucciones, muy "hispanas", desconcierta un poco.

Productos principales: *Mates blaster* (serie), *Cuentos del abuelo Ratón* (serie), *Enciclopedias interactivas* (serie), *Música activa* (serie), *Dirige tu película con Steven Spielberg*.

Broderbound

<http://www.broderbound.com>

Broderbound es otra compañía pionera en el mercado del *software* educativo. Ha sobresalido por ofrecer nuevas concepciones de productos, lo que la mantiene a la vanguardia. La serie *¿Dónde está Carmen Sandiego?* ligó por primera vez un producto comercial tipo juego con el desarrollo de habilidades de pensamiento. *Living books* incorporó el mundo de la multimedia e inició también la concepción bilingüe. *Kid pix* fue y sigue siendo base de muchos proyectos en desarrollo de creatividad respaldados por tecnología.



Sin título, detalle.

El sitio, vale la pena decirlo, ofrece información de diversos aspectos relacionados con la compañía, incluyendo la Fundación Broderbound, oportunidades de empleo, eventos y la lista de los productos más exitosos. Varias compañías operan como afiliadas de Broderbound, y entre ellas sobresale sin duda Living Books.

Productos principales: *Carmen Sandiego* (serie); *Math workshop*; *Kid pix*; *The Berenstain bears* (serie); *The living books* (serie); *Print shop*; *Myst*; *Just grandma and me*; *James discovers Math*; *Write, camera, action!*; *Harry and the haunted house*.

Davison

<http://www.education.com>

Davison es sin duda una de las más importantes compañías fabricantes de materiales educativos computarizados. Su presencia en la red se extrañó por años: Davison hizo su aparición hace apenas unos meses. Es un sitio particularmente directo, sin más promesas que las que ofrecen sus productos. Su página se compone de catálogos, soporte técnico, tienda y un área para el comentario con los maestros, donde se profundiza acerca de la concepción de sus productos.

Productos principales: cuentan con varias series de productos: Serie *Trail* (La búsqueda a través de...): Oregon trail, MayaQuest, Amazon trail, Yukon trail, Africa trail; serie *Munchers* (*Number*, *Word*, *Trivia*); Serie *Ciencias*, serie de matemáticas.

Houghton Mifflin Interactive Network (HMI)

<http://www.hminet.com/>

Reconocida por su trabajo editorial para niños, HMI se hizo presente en el terreno del *software* educativo hace varios años. Ha desarrollado varios productos de enorme calidad, si bien poco conocidos y poco difundidos en México. El sitio presenta varios foros de discusión interesantes acerca de diversos temas.

Productos principales: *Guerrilla marketing*; *Peterson multimedia guides*; *North American birds*; *American heritage children's dictionary*; *Awesome animated monster maker*; *Curious George series* (*A-B-C Adventure*, *Comes home*, *Early learning adventure*, *Young readers' series*); *InventorLabs: Technology*; *InventorLabs: Transportation*; *The polar express*; *Top secret decoder*.

The Learning Company/Compton/MECC

<http://www.mecc.com/>

MECC (1973) es una de las compañías más antiguas en este negocio. Unida a Learning Company y Comptons Home Library conforman ahora una de las principales compañías en el mercado internacional. El sitio dista mucho de ser un tradicional catálogo de productos y de venta por correspondencia. Estas compañías han encabezado diversos proyectos que son reseñados aquí. Algunos de ellos suponen incluso la participación vía Internet. Expedicionarios de carne y hueso patrocinados por MECC se han lanzado a cubrir las rutas planteadas en su programa *Maya Quest*, y reportan sus experiencias durante la travesía en forma casi diaria. La ruta se decide en conjunto con los participantes, vía Internet. El proyecto es en verdad interesante y ha sido deslumbrante para los niños y niñas involucrados.

Productos principales: series de productos: Serie *Trail* (La búsqueda a través de...) Oregon, Amazon, Yukon, y *Africa Trail*; *MayaQuest*; serie *Munchers* (*Number*, *Word*, *Trivia*); serie *Ciencias*; serie de matemáticas; enciclopedias de Comptons, *Infopedia*, *BodyWorks*.

Maxis

<http://www.maxis.com/>

Conocida ampliamente por su primer producto: *Simcity*, un simulador que permite al usuario construir una ciudad a partir de una serie de recursos limitados que debe administrar. El éxito de este producto hizo a la compañía crecer y darse cuenta de que habían descubierto una veta no explotada: los simuladores.

Productos principales: *Simcity*, *Simcity 2000*, *Simtown*, *SimAnt*, *SimCopter*, *SimEarth Classic*, *Sim-*

Farm, SimGolf, SimHealth, SimIsle, SimLife Classic, SimTower.

MindPlay

<http://tucson.com/mindplay/>

El sitio presenta, además de los productos de la compañía, espacios de reflexión e información para los padres y maestros; ofrece también un boletín electrónico con artículos. Vale la pena asomarse a la sección de presentación, "About Mindplay", para percatarse de la propuesta de esta compañía. Desde esta sección es incluso posible encontrar ligas al resto del sitio, siempre puestas de manera pertinente y clara.

No faltan ligas a otros sitios de interés relacionados con el uso de tecnología, pero sobre todo con la educación. También es posible bajar demostraciones de algunos programas.

Productos principales: *Behind the wheel, Crozzz-words, Cotton tales, Ace publisher, Easy street, Math magic, Robomath, Ace detective, Ace reporter, Prime-Mates.*

VERMIC

<http://vermic.com>

Más allá de la importancia de sus productos, Vermic es de las pocas compañías mexicanas que realizan desde hace varios años un esfuerzo constante por producir *software* educativo y que además tienen presencia en la red. El sitio no es especial en sus contenidos, pero permite acceso a demostraciones, catálogo y compra de productos de esta compañía.

Productos principales: *Las olimpiadas de Arnoldo, El castillo de Drácula.*

PEP Registry of Educational Software Publishers

<http://microweb.com/pepsite/Software/Publishers/>

Existen muchas más compañías fabricantes y distribuidoras de materiales educativos computarizados. Es imposible reseñarlas a todas. La mejor recomendación para encontrar el mayor número posible de ellas, o aquella que es de su interés, es el registro de editores de *software* educativo integrado por en el sitio de PEP, ya mencionado. La relación de fabricantes es impresionante, mucho mayor de lo que imaginamos aun quienes estamos relacionados con este campo. Hay que aclarar que este listado toca sobre todo a editores de materiales destinados a educación preescolar y primaria, si bien muchos cuentan con productos utilizables en niveles superiores.

Otras compañías por visitar en Internet

| Compañía | Dirección |
|---|--|
| Brainstorm | www.brainstormfun.com |
| Creative Wonders & EA Kids | www.cwonders.com |
| Disney Interactive | www.disney.com |
| Edmark | www.edmark.com |
| Humongous Entertainment | www.humongous.com |
| Knowledge Adventure | www.adventure.com |
| LivingBooks | www.livingbooks.com |
| Logo Computer Systems Inc (LCSI) | www.lcsi.ca |
| Microsoft | www.microsoft.com |
| Playskool Children's Educational Software | www.hasbro.com |
| Sierra Online | www.sierra.com |
| Vitalsoft (Mexicana) | vitalsoft.org.org.mx/ |

Shareware

Los productos *shareware*, cabe recalcarlo, son productos de distribución libre, no de uso libre. Algunos los refieren bajo la etiqueta "pruébelo antes de usarlo". Se distribuyen libremente: se pueden conseguir a través de un amigo, "bajándolos" de la Internet, o incluso a través de compañías que se dedican a "vender el medio de distribución", es decir, venden el *diskette* y el empaquetado, mas no la licencia de uso.

Hay productos de diversa calidad, compañías bien constituidas que cuentan con diversas aplicaciones, pero también productos únicos presentados por algún diseñador ocasional. Existen múltiples sitios en la Internet donde es posible adquirir tales productos. Dos de ellos han ganado prestigio por la selección de los materiales y la estructura de la información que facilita su identificación y obtención:

Simtelnet

<http://www.simtel.net/>

<ftp://ftp.gdl.iteso.mx/pub/simtelnet>

La segunda dirección es un "sitio espejo" donde pueden obtenerse los archivos. Ubicado en Guadalajara, hace más rápida la obtención para muchas de las locaciones de México. La recomendación es buscar primero en el sitio (dirección superior) y después obtener el archivo vía el sitio espejo. Si tiene dificultades por desconocimiento de estos procedimientos, el mismo sitio original de Simtelnet le irá guiando.

Shareware.com

<http://www.simtel.net/▲>